Commodoriani

NUMERO 13

MAGGIO-GIUGNO 2024

SANTORO ·LONDON·

GORJUSS™

Commodore Software – The Best Game in Town.

...Take on the world, toughen up your trigger finger and fire away...

Commodore is the best computer value in town...at home, at school and at work... with our exciting, easy to use, inexpensive VIC 20 and C64 computers.

We're fast becoming the best game in town when it comes to entertainment for the whole family...and at affordable prices.

THE BEST ARCADE IN TOWN can be in your own home with our exciting, faithful reproductions of the best of Bally Midway arcade games. Our **Kickman,** (which just received a coveted "Electronic Games" award for an arcade translation) lets you steer the unicycle to catch the falling objects, as they fall quicker and quicker!!

Gorf, Lazarian, and Omega Race give you the best in classic space action against the one-eyed leviathon, the droids or the evil Empire.

In **The Wizard of Wor** you attempt to defeat the Wizard and the Warriors, fighting your way through to the end. With the new Commodore "MAGIC VOICE"... It talks back to you too!!

You commandeer the fleet at sea with our version of **Seawolf,** and become the master tactician as you battle "it out" with enemy fleet.

Clowns and **Blueprint** round out our arcade entertainment package to keep your fingers nimble and your mind in gear.

First In Quality Software

See your local dealer now... He's got the best game in town... just for you.

da https://hive.blog/retrocomputing/

V 1.0

EDITORIALE

Bentornati amici Commodoriani,

in questo tredicesimo numero, se avete buttato già un occhio all'indice qui accanto, non vi sarà certamente sfuggita la presenza di un titolo molto amato su C64: Ghostbusters!
L'articolo che lo riguarda, più che parlare del gioco, si sofferma principalmente sulla storia di come questo piccolo capolavoro (targato David Crane) sia potuto diventare realtà grazie ad una serie di coincidenze tutt'altro che scontate.

Sul versante Amiga, invece, ricordiamo quel North & South che, forse, non proprio tutti abbiamo incrociato nel nostro periodo "amighista", ma che sicuramente ha lasciato una traccia indelebile nei cuori di coloro che lo hanno potuto apprezzare a cavallo degli anni ottanta e novanta.
Senza dubbio un gioco atipico, capace di divertire anche un pubblico non così avvezzo a programmi di carattere strategico e tattico, grazie tanto alla sua semplicità quanto alla sua incredibile dose di ironia.

Terzo e ultimo articolo di questo numero è dedicato allo sfortunato CDTV, un sistema con il quale Commodore cercò di prevedere la direzione che avrebbe preso l'intrattenimento domestico, ma fallendo nel mettere quel futuro perfettamente a fuoco e sovrastimando colpevolmente le capacità delle tecnologie disponibili in quel momento storico.

Come di consueto non mi resta che augurarvi… buona lettura!

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

CTAB-64-PLUS

L'ultimo gioiello tecnologico di Commodore, il CTAB-64-PLUS, è finalmente disponibile.
Questo tablet è stato progettato per soddisfare le esigenze di studio, lavoro e tempo libero.

Caratterizzato da un design pulito e pratico, il CTAB 64 PLUS vanta un magnifico schermo 2K che offre una straordinaria qualità visiva. Con 8 GB di RAM e 256 GB di memoria, questo tablet offre prestazioni eccezionali e una capacità di archiviazione senza pari.

Il processore UNISOC T616 lo rende incredibilmente versatile, garantendo una fluidità d'uso senza pari, sia che si stia studiando, lavorando, giocando, guardando film o ascoltando musica.
Grazie ad Android 13 come sistema operativo, l'utente può godere di un ambiente operativo dinamico e sicuro, sempre allineato con le ultime tecnologie.
Inoltre le personalizzazioni grafiche nel software sono in grado di offrire un'esperienza unica, tutta da scoprire.

Per approfondire tutte le caratteristiche del nuovo CTAB-64-PLUS è possibile visitare il sito Commodore, dove è anche possibile procedere all'acquisto del tablet a soli 219 Euro, prezzo in perfetta sintonia con la filosofia Commodore: offrire strumenti potenti a prezzi ragionevoli, perché la tecnologia deve essere accessibile a tutti. ■

Commodore è orgogliosa di essere "silver partner" della manifestazione Pixel Heaven 2024 che si terrà a Varsavia dal 6 al 9 Giugno, un evento cresciuto nel tempo e divenuto oramai una vera e propria istituzione per tutti i retrogamers e retrocomputing europei.
Oltre a poter toccare con mano computer e console del passato perfettamente funzionanti, saranno ospiti dei vari panel alcuni programmatori resi grandi proprio dalle storiche macchine Commodore (C64 e Amiga) tra i quali spiccano quest'anno John Hare (Senisbile Software) e Simon Butler (Ocean, Probe e Team17).

Non bisogna poi dimenticare che Pixel Heaven rappresenta anche una importante vetrina per tutti gli sviluppatori indipendenti che cercano di portare originalità e idee nel mercato videoludico odierno grazie al concorso AMD Pixel Awards Europa e ai numerosi stand presenti in fiera. ■

Commodore Industries è entusiasta di annunciare la collaborazione con il famoso marchio Santoro, creatore della linea di prodotti Gorjuss, per portare le meravigliose bambole da collezione nel mondo virtuale dei videogiochi.

Per restare aggiornati ruguardo gli sviluppi del progetto non perdete i prossimi numeri di Commodoriani, dove non mancheremo di informarvi con tutti i dettagli del caso! ■

SCHEDA
Pubblicato da
Activision
Sviluppato da
Activision
Anno di pubblicazione
1984
Piattaforma
C64

Nel 1983 la rivisitazione in chiave videogame del film E.T. - L'Extraterrestre fu la classica "goccia" che fece traboccare il vaso, diventando la causa più nota (per quanto, spesso ingiustamente, l'unica ricordata) della grande crisi USA dei videogame.

Questa premessa è doverosa perché, nel 1984, quando Ghostbusters uscì nei cinema, erano ancora vivi i ricordi del disastro combinato da Atari con la cartuccia per CVS/2600 ispirata al film di Spielberg, un dettaglio che sarà fondamentale per il primo tassello di una fortunata serie di coincidenze che daranno i natali a questo gioco.

Ma andiamo con ordine.

Come prevedibile tutti in Activision corsero al cinema per vedere Ghostbusters il giorno in cui uscì nelle sale, con la leggerezza di un semplice spettatore e senza l'idea di trasformarlo in un videogame.

Durante la visione della pellicola, però, intuirono subito che non si erano trovati solo di fronte ad un film ben fatto, divertente e di sicuro successo, ma si era fatta largo tra di loro l'idea che fosse anche un soggetto perfetto per un videogioco.

Così fu chiesto a Tom Lopez, responsabile della Activision, di contattare Columbia Pictures ed informarsi se i diritti del film fossero già stati ceduti ad altre software house. Si scoprì così che tali diritti non solo erano ancora liberi, ma che avevano perfino un costo, per così dire, molto ragionevole. Oggi può suonare strano, ma in quel preciso momento storico - come detto appunto in

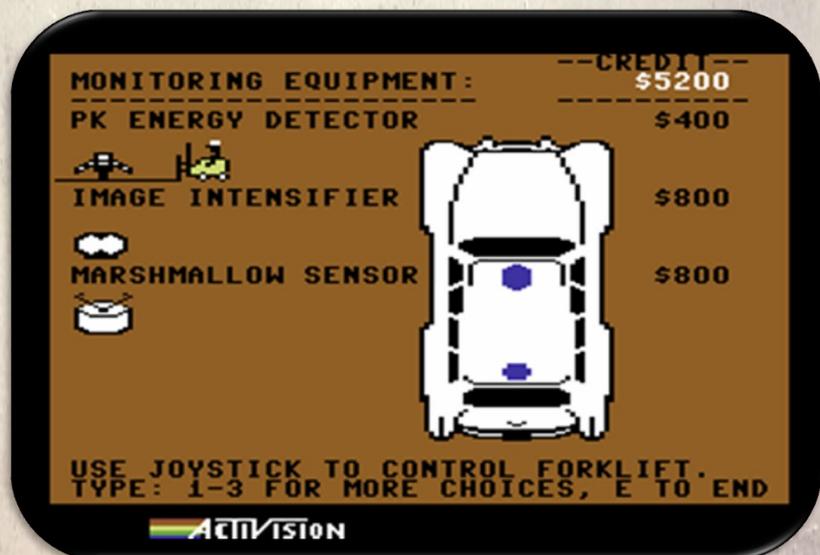
Ghostbusters in versione C64... qui siamo intenti a catturare un bel fantasma.
E ricordate... "MAI incrociare i flussi!"

La schermata iniziale... con tanto di karaoke sul fondo!

apertura di articolo - le poche ditte sopravvissute nel mercato dei videogiochi dopo la crisi del 1983 non avevano proprio voglia di correre il rischio economico di acquistare costose licenze che, si era visto, non garantivano il rientro dell'investimento. Allo stesso modo le grandi major cinematografiche avevano capito che non potevano più ricavare così tanti soldi da un medium che, dopo un periodo di vacche decisamente grasse, sembrava ora sull'orlo del baratro.
Insomma, una situazione perfetta, dal punto di vista di un publisher che, invece, aveva ben chiaro quale fosse il potenziale di un film di successo se utilizzato con intelligenza nel mondo dei videogame.
Così, saputo che l'operazione era fattibile, fu indetta, con massima celerità, una riunione di tutti i capoccioni di Activision: si doveva infatti decidere se fosse il caso di avventurarsi in questa impresa acquistando i diritti di Ghostbusters.
L'occasione era ghiotta, ma c'era la consapevolezza di trovarsi in terribile ritardo: il film infatti era già nelle sale e Activision sapeva bene che l'interesse per un videogame tratto da una pellicola, per quanto di successo, si sarebbe esaurito molto velocemente.
Inoltre, le premesse per trovarsi tra le mani un prodotto di bassa qualità a causa delle strette tempistiche c'erano tutte: Activision stimò infatti che il tie-in di Ghostubusters sarebbe dovuto essere programmato in sole sei settimane, un tempo che grossomodo coincideva con quello speso per il famigerato E.T..
Fu però una situazione nella quale Activision poté valutare tutti i rischi in maniera molto più calcolata rispetto a quanto fatto da Atari due anni prima, visto che la licenza del film di Spielberg, con annesse assurde tempistiche, venne imposta da Warner senza alcuna possibilità di replica!

Per prima cosa i capoccioni Activision si domandarono se sarebbe stato possibile fare in un mese e mezzo quello che, nella norma,e veniva fatto in nove mesi.
Se conoscete un minimo la storia di questa etichetta, saprete già che questa software house, in quel periodo storico, aveva

La sezione di acquisto "potenziamento" della Ecto-1.
Il fatto che una sezione simile fosse presente in "Car Wars" fu fondamentale per poter spostare su Ghostbusters quanto già realizzato nel prototipo di Crane.

La mappa nella quale si decideva dove far intervenire i Ghostbusters.

particolarmente a cuore la qualità dei suoi prodotti. Se ci fosse stato anche il minimo sospetto di produrre una schifezza, non se ne sarebbe fatto nulla.
Allo stesso modo Activision aveva però un piccolo genio tra i suoi fondatori, quel David Crane che aveva già sfornato Pitfall, The Activision Decathlon e Pitfall 2 per Atari VCS/2600.
Proprio David si dichiarò sicuro che quell'impresa fosse fattibile e si prese la responsabilità di far uscire il gioco, almeno nella sua versione per C64, nei tempi stabiliti.
Allo stesso tempo era altrettanto certo che sarebbe stato un buon gioco.
Così, mentre Activision incominciò a trattare con Columbia per acquistare i diritti del film, David si mise a lavorare sul programma nel quale, per scaramanzia, non inserì alcun diretto riferimento alla pellicola fino al raggiungimento dell'accordo.
Per la cronaca questo arrivò poco prima della scadenza e quindi il famoso logo e nomi originali vennero praticamente aggiunti per ultimi.
Ovviamente nessun programmatore, per quanto geniale, avrebbe potuto fare tutto quel lavoro in così poco tempo, a meno che una parte del gioco non fosse già pronta.
Ed in effetti era così.
Crane stava infatti lavorando ad un gioco chiamato "Car Wars", una corsa di macchine nella quale il veicolo poteva essere potenziato e addirittura sostituito con uno nuovo. A suo giudizio però in quel progetto mancava qualcosa: era troppo anonimo per funzionare.
Il lavoro era quindi ad un punto morto, in attesa che il programmatore trovasse la giusta chiave per modificarlo e dargli quel carattere che sentiva necessario per avere successo.
Proprio vedendo il film, Crane si rese conto di una cosa per nulla scontata: uno degli elementi che più rimanevano impressi nel pubblico era proprio la macchina dei Ghostbusters. Nella sua mente "Car Wars" si adattava benissimo proprio a questo particolare della pellicola: sarebbe bastato sostituire missili e cannoni sulla automobile del gioco con gli strumenti utili a cacciare i fantasmi per avere già una parte di gioco pronta.
Crane ha anche dichiarato che "...se Car Wars non

La sfida finale!
Riuscendo nell'impresa di far sopravvivere gli Acchiappafantasmi alla minaccia degli spettri e della bancarotta, l'ultima sfida da affrontare nel gioco era quella di passare sotto le gambe del mostro Marshmallow.

La seziona arcade di spostamento con la vostra Ecto-1, nella quale dovevate anche catturare i fantasmi che incrociavate sul vostro percorso.

Il momento dell'intrappolamento del fantasma dava grande soddisfazione ed era ciò che ogni fan del film si augurava di provare nel videogioco. Obbiettivo centrato!

avesse avuto un sistema di acquisto dei power up, non ci sarebbe stato modo di adattarlo al gioco dei Ghostbusters".
Insomma, praticamente metà del gioco era già programmato, bastava solo cambiargli "vestito".
All'altra metà, cioè il quadro in cui gli Acchiappafantasmi dovevano catturare gli spettri con la loro iconica trappola, aiutati dai fidi zaini protonici, ci si sarebbe pensato in un secondo momento.
In altre interviste rilasciate in tempi più vicini a noi, Crane ha confermato che senza "Car Wars" non ci sarebbe stato alcun videogioco di Ghostbusters e quindi, paradossalmente, un gioco mai pubblicato fu, dal suo punto di vista, uno dei giochi più importanti della sua carriera.
Così, avendo già una parte del gioco pronta e programmando su una macchina, il C64, che permetteva a David di creare quello che aveva in mente senza troppe limitazioni*, il gioco fu pronto nei tempi previsti.

Ma la fortuna di Activision non fu solo questa. Il film infatti fu il più grande successo dell'anno, restando in vetta alla classifica americana per sette settimane di fila, dando quindi il tempo a Crane di finire il gioco senza perdere l'attimo giusto per entrare nel mercato USA.

* Vi ricordo che il signore in questione aveva cavato sangue dal'Atari VCS/2600 realizzando giochi ritenuti impossibili per quella macchina.
Programmare sul C64 - per sua stessa ammissione - era estremamente più semplice e veloce.

In aggiunta a questo, il film divenne un cult anche per moltissimi spettatori di altri paesi nei quali il film uscì con mesi di ritardo e, quindi, a videogioco già pronto.
Insomma, l'azzardo tentato da Activision si rivelò vincente perché riuscì a soddisfare la richiesta di tutto quel pubblico che aveva un'incredibile voglia di vivere le avventure dei Ghostbusters sul proprio C64 una volta uscito dal cinema.
E questo non con un gioco mediocre o raffazzonato, ma con un prodotto che ricreava in maniera efficace il mood del film!
Come già detto, infatti, a differenza della maggior parte delle trasposizione ludiche precedenti (ma anche successive), chi avrebbe dovuto realizzare il gioco aveva visto il film al cinema prima di mettersi a programmare ii tie-in e aveva quindi ben chiaro quali aspetti della pellicola il pubblico avrebbe voluto "ritrovare" sul proprio computer.
Infine, ciliegina sulla torta, la Columbia Pictures non interferì in nessun modo con lo sviluppo: non impose alcuna restrizione creativa e non pretese di approvare il titolo prima della distribuzione.
Anche questa fu una bella botta di fortuna che facilitò e accelerò il lavoro di David Crane

Ghostbusters, visto il successo su C64, venne anche convertito per Atari800, MSX, ZX Spectrum, Amstrad CPC.
Nel 1985 uscì per Apple II e VCS/2600 (di quest'ultima versione non si occupò

direttamente Crane, ma un gruppo di suoi fidati programmatori che riuscì a fare - un altro - miracolo sulla piccola console Atari).
Nel 1987 uscì invece su Master System e nel 1988 per NES.
Queste ultime due versioni avevano un quadro finale più lungo, che prevedeva anche la scalata al grattacielo e lo scontro finale con Zuul.
Come avrete notato non risulta esistere alcuna versione del gioco su Amiga e questo per una semplice questione cronologica. La linea di computer 16 bit di Commodore, infatti, sarebbe stata lanciata sul mercato solo nel 1985 e, considerando anche il tempo necessario per diffondersi nelle case dei videogiocatori, questo gioco sarebbe risultato irrimediabilmente fuori tempo massimo.

Se il film ottenne risultati eclatanti al botteghino, si può affermare che il gioco fece altrettanto nel proprio settore, specie considerando i volumi del mercato di allora.
Infatti Ghostbusters di Activision vendette un numero spropositato di copie per l'epoca: alcune fonti citano quattro milioni di copie, altre quattro milioni e mezzo, rendendolo, di fatto, uno strepitoso successo per Activision.
Purtroppo, come molti dati estrapolati in quel periodo storico, non è chiaro quali piattaforme includano questi numeri e, in particolare, se comprendano anche le versioni console (Nintendo e Sega) uscite per ultime.

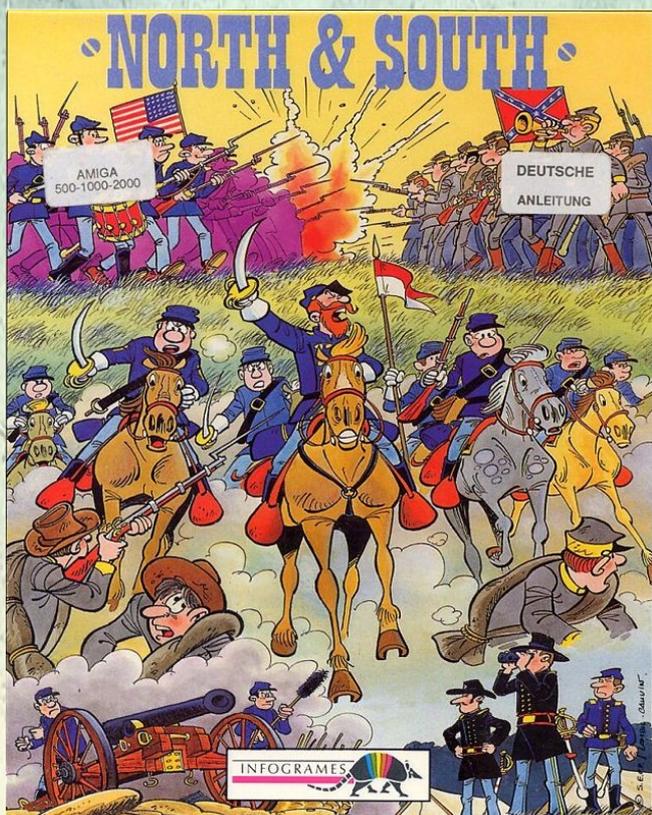
E ora un po' di piccole curiosità sparse su questo titolo:

- i diritti acquistati da Activision prevedevano tutto, tranne la riproduzione degli attori della pellicola, limite che sarebbe stato confermato anche dalla licenza fornita al cartone "The Real Ghostbusters" (ora sapete perché in quel cartone nessuno dei personaggi assomigliasse alla controparte in carne ed ossa)
- nella schermata iniziale è possibile sentire la colonna sonora originale. Per aiutarvi a cantarla viene anche visualizzato il testo con un pallino che vi consente di seguire il tempo, stile karaoke.
- Le frasi digitalizzate presenti nel gioco sono opera della Electronic Speech Systems (la stessa di Impossibile Mission).
- È interessante notare che il gioco non mostra e non fa alcun riferimento al personaggio interpretato da Ernie Hudson,il quarto Ghostbuster.

Per concludere è doveroso ricordare che David Crane è ancora oggi molto soddisfatto del risulto finale, ma ha sempre ribadito che con qualche settimana in più, il gioco sarebbe stato ancora migliore.
Che dire, questi geni non sono mai soddisfatti. ■

Massimiliano Conte

333 VOTI

Considerando la data di uscita, questo gioco era, senza ombra di dubbio, un piccolo capolavoro nel 1984.
Ghostbusters riusciva infatti a fornire ore di intrattenimento con sezioni action valide, arricchite dalla necessità di investire i soldi guadagnati in nuove attrezzature con una certa oculatezza, meccanica che rendeva più strutturata ed appassionante la sfida offerta dal titolo.
Purtroppo è anche vero che l'azione poteva diventare presto ripetitiva e il gioco, una volta portato a termine un po' di volte, rischiava di venire messo da parte e, al massimo, di essere ricaricato solo per sentire la musica e le digitalizzazioni vocali riprodotte dal SID.
Non mi sorprende quindi che gli utenti di Lemon64 arrivino ad una media di un otto tondo, indicando proprio nella ripetitività il problema maggiore di questo Ghostbusters.
In questo caso ritengo sia le critica che il voto assegnato assolutamente condivisibili e, pertanto, li confermo senza nessun problema.

SCHEDA
Pubblicato da
Infogrames Europe
Sviluppato da
Infogrames Europe
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
AMIGA

Io, da possessore di C64, all'alba degli anni novanta, avevo l'abitudine di vagabondare nelle case dei miei amici che possedevano un Amiga per gustare, almeno per qualche ora, il meglio che il mercato ludico domestico aveva da offrire all'epoca.
Ricordo perfettamente che uno dei giochi che finivano nel drive quando si voleva giocare in due (tolti gli stra-abusati titoli sportivi) era proprio questo North & South e, pertanto, è con una certa nostalgia mista a gioia che ora mi appresto a parlarvene in questo articolo, proprio perché ad esso sono legati tanti bei ricordi di sfide con i miei amici di gioventù.

Il titolo mi aveva inizialmente colpito per la sua grafica "fumettosa" e, lo ignoravo, non poteva essere che così, visto che si ispirava proprio ad un fumetto belga dal titolo "Les Tuniques Bleues", ma successivamente il gioco si rivelò anche un valido intrattenimento sotto il profilo del gameplay.
Lo svolgimento della partita, ambientata durante la guerra civile americana, avveniva tramite due sezioni principali: la mappa strategica, sulla quale veniva gestito lo spostamento delle truppe, e la sezione "tattica", nella quale i due eserciti si scontravano per la conquista di un territorio.
Sulla mappa era possibile annettere regioni "neutrali" semplicemente spostando un proprio esercito al loro interno o, allo stesso modo, conquistare le regioni nemiche quando queste erano prive di truppe di difesa.

Quante volte abbiamo visto questa schermata sul nostro Amiga?

Quando invece due armate nemiche finivano nello stesso territorio, come accennato qui sopra, si entrava nella sezione "tattica".
Qui la battaglia si svolgeva in tempo reale comandando tre tipi di unità: fanteria, cavalleria e cannoni.

Il campo di battaglia fluviale.
Il ponte si poteva distruggere a cannonate, ma era sempre possibile passare dall'altra parte attraverso le pietre che vedete in alto.

Ciascuna delle tre poteva essere utilizzata alternativamente: stava al giocatore decidere cosa muovere mentre l'avversario umano faceva altrettanto.
Non era raro esaurire tutti i colpi di cannone (che erano limitati) cercando di bloccare un assalto della cavalleria, ma si poteva anche ignorare le unità nemiche in movimento e cannoneggiare le truppe avversarie rimaste nelle retrovie.
Alla fine le possibili combinazioni e scelte strategiche sul campo di battaglia erano più di quelle che ci si sarebbe potuti aspettare inizialmente.
Straordinari (quasi mitologici) gli scontri nei quali un ultimo fante o cavaliere riusciva a tenere testa a decine di unità nemiche che cercavano di sopprimerlo, con uno dei giocatori che smoccolava tutti i santi del calendario mentre cercava di uccidere quel piccolo Rambo ante litteram.

Anche i campi sui quali si svolgevano le battaglie avevano una certa importanza, perché potevano essere solcati da fiumi o da canyon che rendevano lo scontro campale molto più difficile.
E va ricordato che era prevista l'opzione di ritirarsi (sacrificando però i propri cannoni) se si aveva un territorio amico vicino, una possibilità molto più utile di quello che si potrebbe pensare se utilizzata in maniera intelligente, tanto che spesso il computer la sfruttava se in palese inferiorità.
Già, il computer!
Se le partite con gli amici erano divertenti, anche quelle contro il computer non scherzavano. Il livello di sfida era abbastanza buono, ma a volte la CPU muoveva le truppe sul campo in maniera un pochino stupida.
Capitava che, ad esempio, si ostinasse a voler far passare i propri fanti su un ponte distrutto, facendoli annegare quasi tutti.
L'IA però aveva un vantaggio (immagino calcolato): riusciva infatti a muovere tutte le proprie unità contemporaneamente e questo particolare colmava parte del gap di intelligenza nei confronti del giocatore umano.

La mappa su cui si spostavano le truppe.
Indicando il territorio occupato si aveva un'idea dell'esercito stanziato grazie a quel piccolo riquadro (in questo caso era di dimensioni normali).
Si potevano però intuire al volo gli eserciti più grossi anche dalle palle di cannone poste ai piedi del soldato: nessuna, tre o sei.

L'assalto al treno, se portato a termine, permetteva di bloccare il flusso di denaro al nemico già dal primo turno in cui si interrompeva la linea ferroviaria.

La presa del fortino. Una parte di azione platform che spezzava le battaglie campali. Conquistarne uno poteva far volgere tutta la guerra a vostro favore.

A livello strategico, però, la buona riuscita di una campagna militare non passava solo dall'esito delle battaglie, ma anche dallo sfruttamento delle opportunità che forniva la mappa strategica di gioco.
Ad esempio uno dei primi scopi da raggiungere era quello di avere tutti i territori sui quali passava la linea ferroviaria così da incominciare ad accumulare oro, utile per creare nuove unità.
Il nemico poteva però interrompere questo flusso di denaro occupando uno dei territori su cui passava quella ferrovia.
Si accedeva così ad una delle sezioni "arcade" proposte dal gioco. In quella del treno si doveva condurre un soldato alla testa del convoglio in corsa mentre l'avversario decideva dove e quando far intervenire le proprie guardie per ostacolare l'assalitore. Se quest'ultimo riusciva nel suo intento, raggiungendo la locomotiva in tempo, il carico di denaro veniva rubato, in caso contrario arrivava regolarmente al legittimo proprietario.
Il treno successivamente rimaneva fermo su quella tratta fino a che una delle due forze in campo non tornava a controllare di nuovo tutti i territori della ferrovia.
Se invece occupavate uno stato con un fortino (che fungeva anche da stazione ferroviaria), l'assalto avveniva proprio nel suddetto fortino e, concettualmente, riproponeva la medesima situazione del treno in un contesto diverso.
Nella mappa strategica dovevate poi fare attenzione agli stati dell'ovest, dove Messicani e Indiani effettuavano attacchi casuali capaci di decimare le forze stanziate nei territori di confine.
Ad est invece, in Carolina Del Nord, arrivava talvolta un rinforzo gratuito a vantaggio di chi possedeva quel territorio.

La scelta delle lingue: c'era anche l'Italiano!!! (almeno nelle versioni a 16 bit)

La schermata di lancio della partita: si potevano disabilitare il temporale, i rinforzi dal mare e gli attacchi casuali di Messicani/Indiani. Inoltre si poteva anche selezionare di lasciare al computer lo svolgimento delle battaglie e il livello di difficoltà.

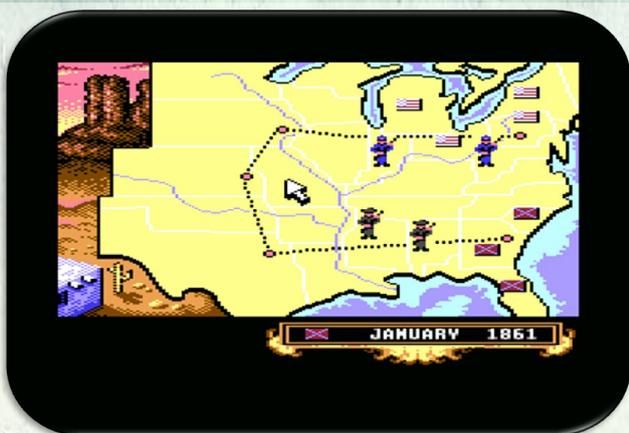
Questa era l'immagine che compariva in caso di sconfitta.

Per finire un temporale vagava sulla mappa, bloccando l'esercito che si trovava sotto di esso.
Per quanto riguarda il sonoro il gioco aveva musiche ed effetti allegri e "cartooneschi" utili ad alleggerire ulteriormente il tono dell'ambientazione bellica, tutt'altro che allegra come tema generale.
Il tocco scanzonato del prodotto si poteva evincere anche da altri piccoli dettagli come quando, nella schermata delle opzioni, cliccando sul sedere del fotografo, questi si metteva a ridere per il solletico... Un dettaglio forse stupido, ma impossibile da dimenticare per chiunque abbia giocato a questo titolo.

Degno di nota inoltre il fatto che il gioco, almeno nella sua versione 16 bit, disponeva della traduzione in italiano di tutti i testi a video.
Non erano moltissimi, per la verità, ma certamente ha aiutato non poco i ragazzini di allora ad avvicinarsi a questo titolo.

Il gioco, pubblicato nel 1989 per Amiga, poté godere anche di una conversione decisamente ben fatta per C64, anche se arrivata nei negozi con due anni di ritardo rispetto all'originale.
Per quanto fossero evidenti alcuni compromessi a livello grafico, specie nella sezione delle battaglie tra gli eserciti, il gameplay del titolo mantenne sostanzialmente inalterati tutti i suoi pregi sul computer 8 bit Commodore, inclusa la maggior parte dei tocchi umoristici (pure qui il fotografo soffriva il solletico, ad esempio). A livello sonoro il SID venne ben utilizzato e riuscì a riproporre in maniera efficace sia gli effetti che le musiche sentite su Amiga.
Da sottolineare, infine, che questo ottimo porting per C64 fu opera di Probe Software, un'etichetta che in quegli anni fu effettivamente capace di portare nei negozi ottime conversioni arcade (e non solo) per il nostro amato "biscottone".
Per la cronaca gli altri sistemi sui quali fu possibile giocare questo gioco furono Atari ST, Ms-Dos, Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX e NES

North & South fu un gioco unico nel suo genere, capace di intrattenere per ore il giocatore quando era da solo e, ancor di più, quando era in compagnia di un amico: non c'è dubbio che in molti, oggi, lo

Questa invece era la schermata finale che vi accompagnava in caso di vittoria. In questo caso è il sud ad aver piegato il nord in soli sette mesi!

La mappa del gioco su C64, decisamente ben fatta.
Del porting si occupò la Probe, un'etichetta che oggi ricordiamo per conversioni mediamente buone/ottime sul C64 pubblicate in quel periodo.

Il campo di battaglia della versione C64.
Diciamo che per ritrarre le unità venne fatto il minimo indispensabile, ma il gioco mantenne una certa giocabilità e non si discostò poi molto da quello comparso sui 16 bit.

ricordino con affetto proprio per questo.
Negli anni successivi sono stati realizzati due remake del gioco: "The Bluecoats: North vs South" della Microïds e "North & South: The Game" della bitComposer, entrambi usciti nel 2012, per quanto anche l'originale, al netto degli anni passati, risulti ancora oggi molto godibile. ■

Massimiliano Conte

Zzap! dedicò al gioco una bella copertina disegnata da Oliver Frey nel giugno del 1991 e che venne utilizzata sia in UK che in Italia.Nonostante l'interpretazione dell'artista sia molto seriosa rispetto al tono del gioco, a me piacque allora e piace molto anche oggi.

SCORE 8.6

399 VOTI

Ironico, divertente, vario ed appassionante, North & South è stato senza dubbio un titolo capace di intrigare anche un pubblico poco avvezzo ai giochi strategici e tattici, riuscendo a fondere insieme queste due anime con una ammirabile leggerezza.
Apprezzabile in singolo, ma ancor più divertente se giocato con gli amici giusti, il voto di 8.6 assegnato dagli utenti di Lemon Amiga credo sia proporzionato.
Infatti il programma non riusciva ad essere abbastanza vario da garantire una longevità infinita, piccolo neo che gli ha precluso valutazioni più alte, anche se è innegabile che ciò che offriva era fatto con una cura ed una intelligenza molto superiori alla media dell'epoca. Voto di Lemon Amiga, quindi, pienamente confermato.
Giusto per curiosità North & South per C64 su Lemon64 otterrebbe invece un 7.9, diminuzione coerente con il downgrade grafico che era, senza dubbio, una parte comunque importante dell'originale 16 bit.

Nel marasma che stava accompagnando il passaggio tra gli anni '80 e '90 nel settore dell'home entertainment, molte aziende cercarono di anticipare il mercato, prevedendone l'evoluzione e proponendo così delle macchine che potessero soddisfare le richieste del pubblico con un certo anticipo sui tempi, in modo tale da essere pronte sugli scaffali nel momento giusto.
Fu così che comparvero una serie di prodotti innovativi, nati per cogliere le opportunità di guadagno che, questa era una certezza, a breve si sarebbero aperte in questo settore.

Anche Commodore ci provò tuffandosi nel mondo dei lettori stand-alone di dischi ottici multimediali da salotto, seguendo una filosofia simile a quella di un lettore audio CD, ma sfruttando una piattaforma capace di riprodurre, oltre ad un audio di ottima qualità, anche filmati, immagini e videogame.
Secondo Commodore (e altre realtà dell'epoca come, ad esempio, Philips con il suo CD-i) quello sarebbe stato il tipo di tecnologia che avrebbe dominato il mercato dell'intrattenimento domestico del futuro.
Fu così che nel 1990 venne annunciato il CDTV (acronimo che nascondeva il pomposo nome di Commodore Dynamic Total Vision) con l'obbiettivo di commercializzarlo entro l'anno successivo, come poi effettiva-

Con immagini del genere era facile confondere il CDTV con un lettore di CD Audio di un negozio di Hi-Fi e, in fondo, il mercato di riferimento (giusta o sbagliata che fosse l'idea) era esattamente quello.

Particolarità del lettore CD era la sua configurazione...in questa immagine ravvicinata si può notare la sua strana somiglianza con un lettore floppy da 3,5... solo un po' più grande.
Ma quindi come si inseriva lì dentro un normale CD?

Ecco la risposta: il CD si metteva in questo contenitore che, poi, a sua volta, veniva inserito all'interno del lettore.
Il suo funzionamento era esattamente identico a quello di un floppy: dentro il computer la lamina di metallo si apriva e il laser leggeva la superficie del disco.

mente accadde.
Nelle intenzioni dell'azienda questa tecnologia avrebbe dovuto attirare i patiti di musica Hi-Fi e le famiglie alla ricerca di un prodotto da salotto con il quale poter unire sia l'intrattenimento che le applicazioni più "serie", una convinzione tale che, nel nostro paese, il sistema venne commercializzato con inclusa l'Enciclopedia italiana Grolier.
A ben vedere il target per il quale CDTV era stato pensato si poteva percepire anche dalla qualità dei materiali utilizzati e dall'estetica scelta per l'unità principale, perfettamente in linea con quello che sarebbe potuto essere il modulo di un impianto stereo di fine anni ottanta.
Lo standard utilizzato dai contenuti multimediali era invece di proprietà di Commodore e si chiamava CDTV Multi Media, ma il lettore era compatibile anche con i formati CD Audio, CD+G, CD+MIDI e Photo CD, così da poter essere utilizzato per la lettura di altre tipologie di disco esistenti all'epoca.

Al lancio, avvenuto nel marzo 1991, il prez-

Tra le periferiche vendute separatamente potevate trovare anche una normalissima tastiera, un lettore drive estero e un mouse cordless con tecnologia ad infrarosso.
Comprandole tutte potevate così ricreare una specie di Amiga 500 nero, ma dall'aspetto molto più simile ad un PC desktop dell'epoca.
Figo... ma molto più costoso di un comune A500.

Piccola nota per il mouse CDTV che vedete qui sotto: funzionava con la "pallina" e aveva solo due tasti... a testimonianza che eravamo proprio in un'altra era informatica!

Ed ecco come risultava il "computer CDTV" montato con tutte le periferiche (sì... c'era anche il suo monitor - sempre nero - se avevate un altro po' di soldi da investire in questo hardware).
In un secondo momento venne messo in commercio un bundle "CDTV COMPUTER SYSTEM" che includeva tutto nella stessa scatola.
Sarebbe stata di sicuro una soluzione più interessante se l'hardware al suo interno fosse stato più performante rispetto ad un normale A500.

zo del sistema in America fu di 999 Dollari, dettaglio che rese il CDTV un apparecchio che guardava ai consumatori desiderosi di "qualche cosa di più" di un normale lettore CD, un sistema concettualmente nuovo che, però, richiedeva anche un investimento economico fuori dalla portata dell'utente medio.
In sostanza si trattava di un prodotto che, oggettivamente, il pubblico non aveva richiesto ma con il quale, come detto in apertura dell'articolo, Commodore sperava di creare un nuovo mercato, anticipando così di molto la concorrenza.
Il piano era quello di coinvolgere prima i consumatori di fascia alta per poi allargare il bacino di utenza solo in un secondo momento.
Purtroppo quel nuovo mercato non si creò e, in pratica, vennero attirati verso questa macchina solo i curiosi (e facoltosi) "tecnofan" dell'epoca.
Perfino i sostenitori di Commodore e patiti di Amiga se ne tennero a distanza: i bene informati, infatti, capirono subito che sarebbe bastato aggiungere un lettore CD-ROM all'Amiga 500 (l'A570 - all'epoca già annunciato -) per avere la medesima macchina a costi ben più contenuti.
Infatti, cosa che la Commodore di allora cercò di far passare in sordina, il CDTV non era altro che un Amiga 500 con una diversa scocca e un lettore CD al posto del lettore floppy. Questa sua stretta parentela con il ben più noto computer 16 bit probabilmente venne considerata come un aspetto che avrebbe in qualche modo sminuito il prodotto agli occhi del pubblico e, pertanto, venne taciuto il più possibile, almeno inizialmente.
Infatti, in un secondo momento, fu Commodore stessa a lanciare sul mercato tastiera, mouse e lettore floppy esterno marchiati CDTV che, di fatto, rendevano la piattafor-

Il "fantastico" controller a infrarossi incluso nella confezione... non il massimo per i videogiochi, ma va ricordato che in realtà fungeva anche da classico telecomando.

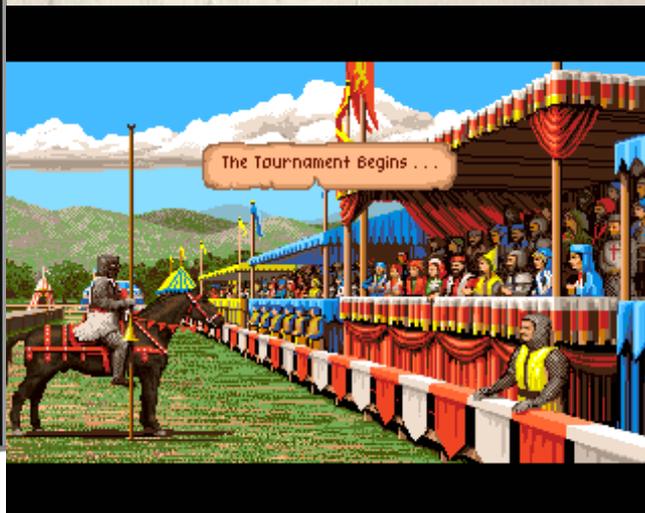
Per CDTV esisteva anche questa periferica trackball che poteva essere utile per sostituire il mouse quando vi trovavate sul divano.
Da notare le due porte joystick lì in basso a sinistra.

Il mouse "wired" CDTV venne commercializzato solo in un secondo momento, a partire dal 1992, e non vi sono indicazioni che potesse essere acquistato separatamente. Con ogni probabilità andò semplicemente a sostituire il mouse ad infrarossi all'interno di alcuni bundle del sistema.

Ovviamente furono realizzate anche delle schede di memoria per poter salvare impostazioni e progressi nei giochi che lo prevedevano. Il vano dove inserirle era dietro un sportello sotto al display frontale.
I tagli di queste schede erano due: 64 o 256K

ma un vero e proprio (costoso) Amiga 500 di colore nero, palesando così la strettissima parentela tra le due piattaforme.
A dimostrazione di ciò, quasi tutto il software pensato per A500 poteva girare sul CDTV in versione computer.
Per questo, secondo molti appassionati, la piattaforma Commodore soffrì della sindrome del "né carne né pesce", non riuscendo ad essere a suo agio in nessuno dei due campi nei quali si sarebbe dovuto muovere questo hardware, cioè quello delle macchine "da salotto" e quello dell'home computer.
La realtà era che il concetto stesso su cui Commodore aveva puntato, cioè una stazione multimediale domestica con la quale ascoltare musica, vedere film, giocare ed imparare, si basava su tecnologie ancora troppo acerbe. Il CDTV era più che altro una stazione di ascolto CD audio con blande applicazioni multimediali incapace, ad esempio, di riprodurre filmati di qualità.
Giusto per essere chiari una macchina mul-

Questa confezione di Defender Of The Crown, rilasciato su CDTV nel 1991, ci permette di notare il formato scelto per la confezione della maggior parte dei giochi dedicati a questa piattaforma, cioè quello dei classici "jewel case" da CD musicale.

Aspettarsi che un titolo del 1986, per quanto ottimo, potesse soddisfare gli utenti CDTV con ben cinque anni di ritardo potrebbe sembrare un'eresia, ma in fondo aveva una sua logica: il CDTV avrebbe dovuto infatti coinvolgere un pubblico che, almeno sulla carta, non era stato così attento al mercato dei videogames. Peccato che in realtà le cose andarono diversamente.

Psycho Killer, uscito inizialmente solo su CDTV, era un gioco allucinante (non in senso "buono"): la realizzazione dilettantesca di regia e recitazione dei filmati non riusciva ad essere mascherata nemmeno dalla pessima definizione e dalla discutibile cromia dei filmati.
Purtroppo anche altri titoli interattivi del genere pubblicati per questa macchina non furono molto migliori.

timediale simile sarebbe arrivata solo nove anni dopo con Playstation 2, soprattutto grazie alla tecnologia DVD (per quanto nella macchina Sony fosse del tutto assente la parte "educativa" su cui tanto puntava Commodore).

Anche l'aspetto ludico del CDTV rimandava quasi esclusivamente a quanto già pubblicato per Amiga 500 senza il ben che minimo miglioramento, cosa prevedibile visto che le due macchine condividevano il medesimo hardware.
I pochissimi titoli sviluppati per utilizzare la componente video del CDTV furono esperimenti piuttosto scadenti che sfruttavano brevi filmati di bassa qualità per arricchire un gameplay non troppo distante dalle vecchie avventure testuali (o, se preferite, dai classici "libri game" cartacei).
Per farvi un'idea cercate in rete i video di Psycho Killer per CDTV e capirete facilmente quanto poco appaganti potessero essere giochi del genere se gestiti dall'hardware di un Amiga 500 adattato a piattaforma multimediale.

Ai problemi elencati, legati principalmente alle acerbe tecnologie disponibili, si aggiunse poi il reparto marketing di Commodore: la strategia pubblicitaria fu infatti poco efficace perché venne concentrata principalmente all'interno di riviste di computer e non su testate di appassionati di musica o di tecnologia più generica, che sarebbero poi dovuti essere gli utenti per i quali il prodotto era stato immaginato.
Pare inoltre che la scelta di "nascondere" al pubblico la vicinanza del sistema con il più diffuso e ben noto Amiga 500 fu tale da "funzionare" anche con le piccole software house dell'epoca che, inconsapevoli della relativa economicità con la quale si sarebbero potuti creare software per CDTV, non si interessarono alla macchina, riducendo in maniera tangibile l'uscita di nuovi programmi nel parco software di questo hardware.

In Italia il sistema venne commercializzato a giugno del 1991 e, nei due anni nei quali rimase sul mercato, raggiunse le 15.000 unità vendute.
Non esattamente un successo.
Altri dati di vendita relativi all'estero parlano di circa 26.000 unità in Germania e poco meno di 30.000 in UK.
Non si hanno numeri riguardo al mercato USA, ma sicuramente non furono esaltanti, al punto che Commodore, nonostante avesse pronta una versione più economica del CDTV, preferì non proseguire su questa strada e chiuse la sua esperienza nel settore non dando ulteriore seguito a questa scommessa (rivelatasi fallimentare).

Per alcuni in realtà un successore di questo CDTV fu il CD32, sfortunata console di cui abbiamo parlato nel quinto numero di Commodoriani. Una tesi non del tutto campata in aria visto che questa console Commodore poteva far girare la maggior parte del software prodotto per CDTV e, con l'aggiunta di un modulo MPEG, si proponeva anche come stazione multimediale, per quanto virata pesantemente sul versante ludico.
Per altri motivi, che abbiamo visto nell'articolo sopra citato (che spero recupererete se non lo avete già letto) anche questo secondo tentativo di creare una macchina per l'home entertainment fallì. ■

Massimiliano Conte

FAN ART

HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/JARTPLUS/

CONVERSIONI EU Vs USA: AFTERBURNER

Continuiamo la nostra ricerca di conversioni arcade per C64 realizzate da team diversi in Europa ed America tornando in casa SEGA con un coin-op davvero difficile (se non impossibile) da portare sull'8 bit Commodore: Afterburner.
La versione europea, data in licenza ad Activision e realizzata da un team chiamato Dalali Software Limited, era caratterizzata da un'area di gioco ridotta, da una definizione degli elementi a schermo piuttosto bassa e da una giocabilità molto limitata. Dalla sua però restituiva una certa sensazione di velocità, aveva una musica apprezzabile, schermate statiche ben fatte e riusciva a proporre in maniera dignitosa le iconiche scie dei missili lanciati dal nostro aereo. Quanto invece realizzato in USA da SEGA America poteva invece contare su una grafica a pieno schermo, una maggior definizione degli aeroplani, la presenza dei boss (assenti sia in quella Activision che nel coin-op) e un'ottima musica opera dei Maniacs Of Noise che per molti risulta migliore di quella EU (questione di gusti). Ciò che non andava bene nella versione americana erano la sensazione di velocità, quasi del tutto assente, la mancanza delle scie dei missili che, per di più, erano difficilissimi da utilizzare tanto che alla fine si preferiva solo il cannoncino. Nonostante queste problematiche è comunque opinione comune che sia stata proprio quella USA la conversione per C64 più riuscita tra le due realizzate.

Follow US

Instagram

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC